

IDENTITAS DIRI PELAKU *COSPLAY*

(STUDI FENOMENOLOGI *COSPLAYER* DI KOMUNITAS *COSPLAY* BANDUNG)

⁽¹⁾Sheilla Rizqia Ardhani ⁽²⁾Roro Retno Wulan S.Sos., M.Pd.

⁽²⁾Ruth Mei Ulina Malau, S.I.Kom., M.I.Kom.

^(1,2)Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
¹ardhanirizqi@students.telkomuniversity.ac.id,

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas diri pelaku *cosplay* melalui kajian *Elemen Fan Costume* dan identitas diri yang terdiri dari status identitas, karakteristik kepribadian, faktor pembentukannya, proses pembentukannya, dan ciri-ciri pencapaiannya, serta aspek dramaturgi dalam fenomena kegiatan *cosplay* di Komunitas *Cosplay* Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi berdasarkan paradigma konstruktivisme. Penelitian ini berkaitan dengan dramaturgi mengenai panggung depan dan panggung belakang. Sehingga peneliti dapat mengetahui hal-hal dan keadaan apa saja yang membuat seorang pelaku *cosplay* memiliki identitas dirinya yang sekarang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pelaku *cosplay* di Komunitas *Cosplay* Bandung mempunyai pandangan yang hampir sama antara satu sama lain mengenai kegiatan *cosplay*, namun terdapat perbedaan identitas diri ketika melakukan kegiatan *cosplay*. Mereka melakukan berbagai usaha seperti membuat kostum dan mendalami karakter serta membuat alur cerita yang akan ditampilkan. Ketika di atas panggung pelaku *cosplay* membuang identitas dirinya dan berusaha menjadi orang lain. Pelaku *cosplay* juga berusaha membuat ilusi seolah ia membawa dunia fiksi ke realita meskipun hanya sementara.

Kata Kunci : Identitas Diri, *Cosplay*, Karakter

Abstract:

This research intend to investigate the self identity of a cosplayer through the research of *Elemen Fan Costume* and self identity consisting of identity status, personality characteristic, its forming factors, its forming process and its achievements characteristic also dramaturgy aspect in the phenomenon of *cosplay* activities in Bandung *Cosplay* Communities. This research utilized a phenomenological which was based upon constructivism paradigm. It is strongly related to dramaturgy regarding to front stage and backstage. So the researcher can understand any matters and in what circumstances that made a cosplayer has their current self identity. The data retrieval was technically conducted through a series of extensive interviews and observations. The result reveals that the cosplayers in Bandung *Cosplay* Communities have an almost identical view of each other regarding to *cosplay* activities, however there are differences in self identity when doing *cosplay* activity. They do lots of effort like costume making, trying to be in character also making a story plot to perform. When they are on stage cosplayer throw out their true self identity and try to be someone else. A cosplayer also try to make an ilusion as if they bring a fictional world into reality even for only temporary.

Keywords: Self Identity, *Cosplay*, Character

1. Pendahuluan

Kini budaya populer begitu marak melanda masyarakat di Indonesia, salah satunya adalah *cosplay*. *Cosplay* adalah aktifitas berdandan dalam kostum sebagai karakter yang dikagumi dalam rangka mengekspresikan antusiasme dan *fandom*, demikian definisi dari *cosplay* yang diungkapkan oleh Kroski dalam bukunya *Cosplay in Libraries: How to Embrace Costume Play in Your Library* (Kroski, 2015:1). *Cosplay* umumnya terjadi pada saat konvensi anime di seluruh dunia sebagai sebuah bentuk budaya populer. Begitu sekiranya inti dari kegiatan ini. Meskipun begitu, terdapat esensi lebih mendalam di dalam arti *cosplay*, karena *cosplay* bukan hanya semata-mata mengenakan kostum saja.

Menurut Rosenberg (2013:9) dalam artikel di *The Journal of Cult Media* yang berjudul *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear* mengungkapkan bahwa "*cosplay, short for 'costume-play', is the modern practice of wearing costumes, props, and accessories to represent a character*". Definisinya hampir sama dengan yang diungkapkan oleh Krulos, hanya saja disini Rosenberg mengungkapkan asal kata dari istilah '*cosplay*' itu sendiri.

Budaya populer ini berasal dari Jepang, berawal dari ekspansi *manga, anime, video games*, dan lain-lain melalui media dan teknologi masa kini. Dari animasi dan *manga* hingga *fashion*, musik pop dan drama TV, budaya populer Jepang telah diterima dengan baik di timur dan tenggara Asia akibat pemberitaan media (Allen & Sakamoto, 2006: 16). Adanya kehadiran kemajuan teknologi membuat masyarakat bisa dengan mudah menikmati produk-produk budaya ini. Tak hanya itu, penikmat tersebut mulai mengimitasi produk budaya tersebut di dalam kehidupan nyata mereka dalam bentuk *cosplay*.

Identitas seorang pelaku *cosplay*, akan sangat terlihat jelas ketika ia sedang *bercosplay*. Saat memakai kostum unik dan aneh dengan *wig* warna-warni dan berjalan-jalan di acara bertema Jepang, akan terlihat sangat jelas, sedang menjadi tokoh apakah dia. Apakah ia sedang menjadi karakter "Uzumaki Naruto" dengan *wig* berwarna kuning dengan jaket hitam oranye, ataukah menjadi karakter "P-Man" dengan topeng di wajah dan jubah di belakang punggung. Pada saat-saat seperti ini semua orang memahami kalau pelaku *cosplay* tersebut sedang berperan menjadi sebuah pribadi yang lain, yakni dengan memakai kostum, berakting, dan melakukan ancap-ancang pose yang sesuai dengan tokoh di *anime-anime* yang mereka tonton. Meskipun begitu, lagi-lagi semua orang juga paham kalau itu hanyalah identitas 'sementara' saja. Mereka paham bahwa identitas yang pelaku *cosplay* itu kenakan pada saat itu hanya akan berlaku ketika ia memakai pakaian tersebut. Ketika ia telah berganti dengan pakaian sehari-hari, saat itulah identitas seorang pelaku *cosplay* dipertanyakan.

Apakah identitas tersebut bersifat 'alternatif' saja, yakni hanya berlaku pada saat *bercosplay*. Ataukah mereka memiliki ciri-ciri tersendiri sehingga bisa dibedakan antara pelaku *cosplay* dan yang bukan pada saat berpakaian normal di mata masyarakat. Banyak yang belum mengetahui dan belum memahami bagaimana sebenarnya identitas diri yang melekat pada seorang pelaku *cosplay*. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui identitas seorang pelaku *cosplay* saat mereka 'beraksi'. Tak semua orang memahami mengenai penerapan identitas pada diri seorang pelaku *cosplay*. Identitas mereka saat menjadi pelaku *cosplay* pun memberikan dampak bagi kehidupan mereka. Menjadi orang lain meskipun hanya sementara akan memberikan dampak bagi kehidupan seorang pelaku *cosplay*. Apalagi tak jarang seorang pelaku *cosplay* memakai kostum dan karakter yang sama lebih dari sekali.

"*Cosplayer find inspirations from different outlets and genres*" (Kroski, 2015:1). Seorang pelaku *cosplay* memiliki preferensi tersendiri ketika memilih suatu karakter. Dalam hal ini mereka menemukan inspirasi dari berbagai aliran termasuk fiksi ilmiah, buku komik, animasi Jepang, televisi, film, *video games*, dan bahkan dari karya literatur. Banyak dari mereka yang memilih karakter yang dianggap memiliki resonansi kekhususan dengan atau yang merepresentasikan sebuah aspek dari kepribadian mereka yang ingin disampaikan atau dijelajahi, sedangkan yang lain memilih tokoh berdasarkan pakaian sang tokoh. Beberapa pelaku *cosplay* akan mencoba membuat ulang kostum karakter seakurat mungkin hingga dari detail terkecil, sementara yang lain mencoba merepresentasikan ulang baju atau seragam tokoh untuk menambahkan perspektif baru pada setelan pakaian. Pelaku *cosplay* tak membatasi diri mereka untuk menggambarkan suatu karakter dari ras, kelompok usia, etnisitas, atau bahkan jenis kelamin. Tipe ekspresi kreatif seperti ini yang mana melibatkan berpakaian dalam kostum dan menghadiri acara sebagai pribadi 'alternatif', adalah pengalaman yang memberdayakan sekaligus menggembirakan bagi pelaku *cosplay*.

Menjadi pelaku *cosplay* seperti sebuah fenomena bagi sebagian besar masyarakat. Mereka berusaha mengkonstruksikan identitas yang mereka pilih saat mereka melakukan kegiatan tersebut, sebab banyak sekali pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya seorang pelaku *cosplay* dapatkan saat ia memakai kostum-kostum itu. Bersamaan dengan segala kepayahan itu mereka mencoba menjadi orang lain yang sebenarnya adalah fiktif. Meskipun begitu mereka masih antusias untuk menyematkan identitas tokoh fiktif tersebut pada diri mereka meski hanya sementara.

Segala usaha akan dilakukan oleh seorang pelaku *cosplay* untuk bisa mirip dengan karakter idamannya. Saat *bercosplay* ia mengenakan kostum dengan *wig* berwarna-warni dan memperhatikan detail secuil apapun yang terdapat di dalam referensi sebuah karakter. Dari penggambaran tokoh tersebut dan dengan mencari-cari referensi dari sebuah tokoh, seorang pelaku *cosplay* akan berusaha mengimitasi segala hal dari tokoh tersebut. Mulai dari pakaiannya, rambutnya, warna matanya, mimik wajahnya, bahasa tubuhnya, bahkan apapun yang menjadi ciri khas dari tokoh tersebut akan ia ikuti. Setelah itu ia akan berusaha mengekspresikannya di acara-acara *cosplay* seperti saat membawa sebuah penampilan di atas panggung, berjalan di dalam tempat acara, bahkan berusaha menirukan ekspresi dan adegan-adegan *anime* lewat hasil fotografi maupun video. Ada suatu kebanggaan tersendiri ketika seorang pelaku *cosplay* mampu menirukan karakter tersebut dengan sempurna.

Dari hadirnya fenomena dan kegiatan *bercosplay* ini membuatnya menarik untuk diteliti lebih dalam. *Cosplay* tidak hanya mempengaruhi identitas diri pelakunya, namun *cosplay* memberikan dampak lanjutan bagi mereka setelah 'identitas *cosplay*' tersebut telah digunakan. Baik mempengaruhi dirinya dari dalam (internal) maupun dalam kehidupan sosial pelaku *cosplay*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Identitas Diri

Menurut Erikson (dikutip oleh Corsini, 2002 dalam Veronica dkk, 2007:2) menyatakan identitas suatu perasaan tentang menjadi seseorang yang sama, perasaan tersebut melibatkan sensasi fisik dari tubuh, *body image*, memori, tujuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dimiliki oleh seseorang, suatu perasaan yang berhubungan dengan keunikan dan rasa kemandirian.

Sedangkan menurut Roy F Baumeister (1987), ia memiliki definisi tersendiri mengenai identitas, yakni identitas adalah definisi, yang mana memiliki kriteria penentunya, yakni kontinuitas dan diferensiasi. Kontinuitas maknanya kesamaan dalam berbagai waktu dengan memiliki kesamaan identitas pada hari kemarin, minggu lalu dan tahun lalu. Sedangkan diferensiasi adalah hal yang bisa membedakan seseorang dari orang lain (Derlaga, 2004:370).

Dengan dua aspek ini, yakni kontinuitas dan diferensiasi, maka seseorang bisa menentukan identitasnya. Memiliki kontinuitas dan diferensiasi sebagai identitas yang kentara didasari dengan jaminan dan kekuatan atas segala hal yang memoles kedua aspek tersebut. Diferensiasi yakni jika kita memiliki ikatan keluarga yang kuat, pekerjaan yang terjamin, memiliki reputasi yang kredibel, dan lain-lain, sedangkan kontinuitas yakni mengenai lamanya kita berpegang teguh pada polesan itu. Misalnya dalam pekerjaan, karena kita adalah seorang marketing, maka kita sangat terkait dengan dunia marketing. Dengan lamanya kita bergelut dalam dunia marketing, maka orang juga akan menganggap kita sebagai pekerja di bidang marketing.

Sedangkan Marcia (1980:109) memiliki sebuah penafsiran identitas yang lebih mendalam, yakni '*I would like to propose another way of construing identity: as a self-structure - an internal, self-constructed, dynamic organization of drives, abilities, beliefs, and individual history*'. Ia mengungkapkan bahwa jika seseorang memiliki struktur-struktur tersebut secara kuat di dalam dirinya, maka seorang individu akan paham dengan keunikan dan kesamaan dirinya dengan orang lain. Ia akan memahami kekuatan dan kelemahan dirinya dalam menghadapi dunia. Sebaliknya, jika suatu individu tidak memiliki struktur identitas yang kuat, maka ia akan merasa bingung dengan apa yang membedakan dirinya dengan orang lain. Ia juga akan bergantung kepada sumber yang lain untuk mengevaluasi diri mereka.

Struktur dari identitas diri bersifat dinamis, tidak statis. Sewaktu-waktu elemen didalamnya bisa bertambah maupun ada yang dibuang. Dalam suatu periode waktu, struktur yang sudah menyatu itu bisa juga berubah. Struktur ini akan berubah secara bertahap. Material-material ini memberikan sebuah 'bentuk', kemudian 'bentuk' tersebut berevolusi, cara suatu individu dalam merespon bentuk ini pun akan berubah-ubah sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Terdapat sebuah tahap kehidupan yang sangat penting dari suatu individu dari tahap lainnya untuk suatu perubahan di dalam bentuk struktural ini. Tahap kehidupan tersebut adalah masa remaja, utamanya masa remaja akhir.

2.2 Elemen Fan Costume

Nicolle Lamerich dalam penelitiannya yang berjudul *Stranger than Fiction: Fan identity in cosplay* mengungkapkan beberapa hal. Ia meneliti identitas dalam cosplay dengan berdasarkan konsep performativitas yang diungkapkan oleh Judith Butler. Jurnal Lamerich (2011) tersebut menghasilkan beberapa elemen yang berkaitan dengan *fan costume* atau kostum penggemar.

A. Contextualizing Cosplay

Melakukan *cosplay* di dalam sebuah konvensi biasanya didukung dan termotivasi oleh acara yang spesifik. Pada umumnya yang terjadi di acara *cosplay* adalah diadakannya sebuah fashion show, sesi fotografi, dan aksi *cosplay*. *Fashion show cosplay* dilakukan seperti halnya pada pertunjukan busana biasanya, yakni para model atau dalam hal ini pelaku *cosplay* berjalan di atas *catwalk* dimana mereka bisa menunjukkan kostum mereka dari berbagai sudut pandang. Pada *fashion show* kostum adalah intinya, karena pelaku *cosplay* membuat kostumnya sendiri. Hal ini membuat mereka menunjukkan hasil kerja keras mereka, juga kemampuan mereka dalam membuat kostum. Mereka juga bisa bergaya dengan mengikuti karakter dari kostum tersebut, mengikuti musik yang mereka pilih diselaraskan dengan bahasa tubuh sesuai dengan karakter yang ada.

B. Performativity and Dressing Up

Di bagian ini Lamerich menghubungkan konstruksi identitas yang terjadi pada pelaku *cosplay* dengan teori *performativity* dari Judith Butler dalam *Gender Trouble* (1990) dan *Bodies That Matter* (1993). Sebuah kegiatan menggemari sesuatu akan menciptakan sebuah hubungan yang intim dan rumit pada penggemar dan karakter. *Cosplay* adalah contoh nyata bagaimana seorang penggemar mewujudkan fiksi ke kehidupan nyata. Dalam kegiatan mengkonstruksi dan memakai sebuah kostum sekaligus mengkonstruksi identitas dirinya dengan fiksi dan memerankannya.

Butler dalam kedua bukunya lebih mengarahkan identitas pada masalah jenis kelamin. Ia mendebatkan mengenai wacana terdahulu yang menyebutkan bahwa gender sudah tersemat dalam diri kita dan membentuk siapa diri kita. Bagi Butler, gender adalah bagaimana kita mengekspresikan diri kita. *In her theory Butler emphasizes the "reiterative power of the discourse," the repetition of the signs that constitutes the act and in turn shapes the subject's identity* (1993, 2) (dalam Lamerich, 2011:7).

Kemudian, dalam teori Butler, identitas tidak ditemukan, namun sebuah hasil dari tindakan imitasi. Gagasan Butler mengenai performativitas menekankan pada adanya pengulangan dan kutipan dari sebuah wacana yang ada dalam masyarakat. Menunjukkan suatu identitas bukanlah kegiatan sukarela, namun lebih kepada kegiatan terbatas yang selalu berganti-ganti pada suatu masyarakat. Hal ini dikritik oleh beberapa peneliti. Meskipun begitu, Butler tidaklah deterministik, ia juga menyebutkan bahwa bermain dengan suatu identitas atau bahkan menumbangkannya adalah mungkin. *Cosplay* sepertinya mengarah pada hal ini.

C. Dresses and Bodies

Pertama kita harus paham bahwa pelaku *cosplay* menggunakan tubuh mereka untuk merepresentasikan naratif tertentu. Pada saat konvensi, menggunakan kostum adalah sesuatu yang diharapkan. Pengunjung yang mengenakan baju biasa lebih terasa menonjol karena hampir semua orang mengenakan kostum. Di kebanyakan konvensi, tak semua mengenakan kostum secara keseluruhan. Beberapa hanya mengenakan *wig*, aksesoris, seperti bando, topi, jaket yang bertema sebuah *fandom* untuk menunjukkan ketertarikan dan afiliasi mereka dengan pengunjung lainnya di acara tersebut. Dalam sebuah konvensi sangat wajar mengenakan pakaian bergaya Jepang seperti *yukata*, *kimono*, *gothic lolita*, *seifuku*, dan lainnya. Meskipun *cosplay* lebih mengarah pada merepresentasikan suatu karakter, namun tidak memungkiri juga meliputi hubungan intim antara pengunjung yang tidak berkostum dengan pakaian mereka.

Kedua, *cosplay* tak hanya kegiatan yang berhubungan dengan tubuh dan kostum saja, namun juga kegiatan 'memiripkan'. Baik tubuh, kostum, juga sikap pelaku *cosplay* penting untuk dianalisis. *As Gunnels (2009) describes, this immediacy of performance is at the heart of cosplay* (dalam Lamerich, 2011:11). Kesan pertama adalah penting. *Cosplay* utamanya fokus pada bagaimana seseorang memerankan suatu karakter dengan akurat. Akibatnya, pelaku *cosplay* terkadang mengembangkan kesadaran mereka akan tubuh mereka, atau memilih karakter yang cocok dengan postur mereka, identitas, atau peran sosial mereka. Pelaku *cosplay* kadang mendapat kritik ketika mereka gagal merepresentasikan penampilan dari karakter dikarenakan ukuran tubuh atau kebutuhan secara medis. Seperti contohnya memakai kontak lensa agar warna mata sama dengan karakter. Penggemar boleh saja secara negatif menilai pelaku *cosplay* yang tak membawakan karakter dengan baik meskipun mereka sudah berusaha sekuat tenaga.

D. Exploring Fiction, Subverting Reality

Apakah *cosplay* hanya merupakan sebuah *drag* seperti yang diungkapkan oleh Butler? Sepertinya sebuah hal yang lebih inovatif terjadi di komunitas penggemar yang harus dianalisis secara berbeda. *Segal and Osborne (1993) summarize Butler's ideas with a remarkable statement: "It's only within critical subcultures that*

transgressive reinscriptions are going to make a difference" (dalam Lamerich, 2011:12) Kita bisa bertanya-tanya apakah *fandom* merupakan subkultur yang kita cari, sebuah hal yang tak mengutip dari hal yang sudah ada, namun secara praktis melakukan hal yang baru. Penggemar menunjukkan ide dari identitas yang fleksibel dan berlapis-lapis yang tidak bisa disematkan. Tetap saja, melakukan *cosplay* adalah salah satu contoh atau bagaimana penggemar mengolah ulang teks, maka dari itu hal ini selalu memiliki hubungan dengan fiksi.

Cosplay cenderung pada identifikasi dengan konten naratif. Hal yang terpenting adalah pelaku *cosplay* memiliki hubungan dinamis dengan cerita dan karakter. Kebanyakan pelaku *cosplay* tidak berharap untuk secara mirip menduplikasi karakter yang mereka bawakan, malah mereka ingin membawakan sesuatu yang mereka miliki, seperti elemen dari penampilan mereka dalam sebuah *cosplay*. Dalam hal ini kita bisa melihat penampilan suatu band yang ingin membawakan material versi mereka sendiri. Bahkan, karakter yang mereka gunakan adalah sebagai penanda identitas diri mereka. Dalam kasus lainnya, pilihan karakter adalah bagaimana seorang pelaku memiliki keterkaitan dengan suatu *fandom*. Ekspresi yang dilakukan lewat kostum karakter fiksi sebenarnya adalah ekspresi diri. Pelaku *cosplay* memutuskan karakter apa dan nilai apa yang cocok dengan mereka. Sementara meskipun penonton dapat menilai kostum dan sikap, serta kemiripan mereka pada sumber yang ada, mereka tak bisa membandingkan karakter yang sesungguhnya dengan pelaku *cosplay*.

2.3 Dramaturgi oleh Erving Goffman

Ketika seorang individu berusaha meminta orang yang mengamatinya untuk menganggap serius mengenai impresi yang ia pupuk didepan mereka. Mereka diminta untuk percaya bahwa karakter yang mereka lihat memiliki atribut yang ia kenakan. Konsekuensinya adalah ia akan secara implisit menegaskan hal tersebut bahwa itu memang ada pada dirinya. Dalam kasus yang ekstrim adalah dimana seorang pelaku bisa diambil secara menyeluruh oleh aktingnya sendiri. Ia akan dengan senang diyakinkan bahwa impresi nyata dari 'panggung'-nya adalah realitas yang sesungguhnya bagi dirinya, sedang 'penonton' juga meyakinkan bahwa ini juga adalah 'pertunjukkan' bagi dirinya. Meskipun begitu pelaku bisa jadi tak memakai atribut-atribut tersebut dalam keseluruhan rutinitasnya.

Istilah dramaturgi hadir karena adanya pengaruh drama, teater, atau pertunjukkan fiksi diatas panggung, dimana terdapat orang-orang yang memerankan suatu karakter tertentu sehingga penonton bisa mendapatkan gambaran dari tokoh yang dibawakan dan mengikuti alur cerita dari drama yang disajikan. Dalam dramaturgi terdapat yang dinamakan dengan Panggung Depan (*Front Stage*) dan Panggung Belakang (*Back Stage*).

Bisa dikatakan bahwa panggung depan atau front stage dari seorang pelaku membutuhkan faktor-faktor pendukungnya, yakni *setting* dan *manner*. *Setting* adalah dimana penampakan fisik yang digunakan oleh seseorang untuk memainkan suatu peran. Sementara *manner* atau sikap sebagai pelengkap untuk menegaskan karakter yang dibawakan, seperti bahasa, sikap dan lain-lain. *Front stage* membuat kita berperilaku sebaik-baiknya sesuai dengan peran kita agar tujuan kita tercapai. *Back stage* sendiri digambarkan sebagai sebuah tim dan segala usaha yang dilakukan untuk mendukung dan mengatur pertunjukan suatu aktor. Panggung belakang menjadi kondisi dimana tak ada penonton dan pelaku bisa melakukan

Dalam hal ini Goffman mengacu pada pertunjukkan sosiologi. Pertunjukkan yang ditampilkan di masyarakat untuk memberi kesan yang baik dan mencapai tujuan. Tujuan dari presentasi 'diri' Goffman utamanya adalah penerimaan penonton akan manipulasi yang berusaha untuk diciptakan.

Dramaturgi bukanlah mengupas tujuan yang tercapai setelah melakukan manipulasi itu, justru mengupas konteks yang dilakukan manusia untuk mencapai tujuannya tersebut. Bagaimana ia mendalami perannya, usaha apa saja yang ia lakukan untuk mendalami karakter yang ia mainkan hingga nanti ia mencapai tujuannya.

3. Metode Penelitian

3.1 Paradigma Penelitian

Sebuah penelitian hendaknya memiliki apa yang dinamakan dengan paradigma atau tradisi intelektual. Paradigma menurut Patton adalah suatu pandangan, suatu perspektif umum atau cara untuk memisah-misahkan dunia nyata yang kompleks, kemudian memberikan arti atau makna dan penafsiran-penafsiran (Ghony dan Almanshur, 2012: 73).

Penelitian ini berangkat dari perspektif konstruktivisme. Paradigma konstruktivis nampaknya cocok dengan penelitian ini. Konstruktivis meneguhkan asumsi bahwa individu-individu untuk memahami dunia dimana mereka hidup dan bekerja. Mereka mengembangkan makna-makna subjektif atas pengalaman-

pengalaman mereka (Cresswell, 2009:11). Konstruktivisme menganggap positivis (dan postpositivis) memiliki kecacatan sehingga harus digantikan.

Dalam mendiskusikan konstruktivisme, Crotty (1998) (dalam Cresswell, 2009:8-9) mengungkapkan beberapa asumsi yakni:

1. Makna dikonstruksikan oleh manusia sebagaimana mereka mengikutsertakan dunia yang mereka interpretasikan. Peneliti kualitatif cenderung menggunakan pertanyaan terbuka sehingga partisipan dapat membagi pandangan mereka.
2. Manusia mengikutsertakan dunianya dan membuatnya masuk akal berdasarkan sejarah dan perspektif sosial. Kita semua lahir di dunia bermakna yang diberikan kepada kita oleh budaya kita. Jadi, peneliti kualitatif mencari untuk memahami konteks atau *setting* dari partisipan dengan mengunjungi konteks ini dan mengumpulkan informasi secara pribadi. Mereka juga menginterpretasikan apa yang mereka temukan, sebuah interpretasi yang dibentuk oleh pengalaman pribadi peneliti dan latar belakang.
3. Generasi dasar makna ialah selalu sosial, timbul, dan dari interaksi dengan komunitas manusia. Proses penelitian kualitatif sebagian besar adalah induktif, dengan penanya menghasilkan makna dari data yang dikumpulkan.

Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis dengan tujuan untuk membangun kembali suatu makna yang ada di dalam sebuah realitas sosial. Paradigma ini mengharuskan peneliti dapat memandang suatu realitas sosial dari berbagai sudut pandang orang-orang yang hidup di dalamnya, juga dari sudut pandang yang peneliti miliki. Peneliti menganggap bahwa paradigma konstruktivis cocok untuk mengetahui identitas pelaku *cosplay* dalam studi fenomenologi *cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplanatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini berusaha meneliti sebuah budaya atau paparan etnografi.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2014:1).

Menurut Bogdan dan Taylor (1992) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Bisa dimengerti bahwa nantinya penelitian ini akan menjelaskan secara deskriptif mengenai obyek penelitian yang ada. Pendekatan ini tidak mementingkan jumlah populasi dan sampling, bahkan sampel terbatas, agar data yang didapat bisa lebih mendalam.

Sementara Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif* menjelaskan:

Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitaian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kualitatif (Mulyana, 2003:150).

Metode penelitian ini seringkali disebut juga sebagai metode penelitian naturalistik. Hal ini dikarenakan penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alami (*natural setting*). Selain itu metode ini juga seringkali disebut metode ethnographi dikarenakan pada awalnya metode ini digunakan pada bidang penelitian antropologi budaya.

4. Pembahasan

4.1 Panggung Belakang

1. Clas:H

Salah satu pengalaman peneliti adalah mengamati Dimas ketika ia melakukan persiapan untuk perlombaan Clas:H 2016. Timnya bernama Saigo Jigen. Timnya terdiri dari Dimas Kukuh Prayoga dan Sandy Pratama yang akan menjadi *cosplayer* utama di atas panggung. Sedangkan kru mereka adalah Anggia Angling Kusuma dan Seno Adijaya.

Perlu diketahui bahwa ada beberapa kompetisi nasional *cosplay* yang diselenggarakan di Indonesia. Kompetisi yang terbesar adalah Clas:H. Clas:H singkatan dari *Cosplay Live Action Show: Hybrid* di

selenggarakan oleh panitia Clas:H dan di produseri oleh Emi Takeya. Kompetisi ini sudah diselenggarakan sejak tahun 2011. Clas:H diselenggarakan di berbagai kota di Indonesia yakni Surabaya, Yogyakarta, Medan, Bandung dan akhirnya ada di Jakarta. Terjadi penyisihan di kota-kota tersebut salah satunya di Bandung yang nantinya akan dikirim perwakilan tiap kota untuk ke Jakarta guna melakukan tahap final.

Di dalam Clas:H terdapat beberapa regulasi yang harus diikuti oleh peserta. Regulasi dalam kompetisi Clas:H yang pertama adalah durasi penampilan di atas panggung. Maksimal durasi untuk membawakan sebuah cerita di atas panggung adalah 2 menit 30 detik. Di waktu 2 menit 30 detik itu peserta harus bisa membawakan sebuah cerita yang bisa dipahami oleh penonton. Karakter yang dibawakan haruslah berasal dari seri yang sama. Sehingga kedua peserta harus mempunyai korelasi antar karakter yang mereka bawakan. Kostum dan karakter yang dibawakan haruslah berasal dari Jepang, yang mana diproduksi oleh produsen dari Jepang, meskipun desain karakternya tak melulu harus bergaya Jepang. Regulasi lainnya adalah kostum harus merupakan buatan tangan sendiri oleh peserta dan kru dimana terdapat bukti pembuatan kostum berupa video dokumentasi pembuatan kostum.

Peserta menggunakan latar video dan audio sebagai pendukung pentas. Di panggung Clas:H nantinya terdapat layar belakang yang memainkan video dan audio dari peserta. Video tersebut nantinya mendukung penampilan peserta dengan berbagai atribut dan unsur tertentu. Seri yang Dimas bawakan adalah dari *game Monster Hunter*. Dimas sangat menyukai dan hampir setiap hari ia memainkan game ini di PSP nya. Selain alasan menyukai *game* ini dan tahu betul bagaimana pola permainan dari game ini, si karakter game juga Dimas pilih yang sesuai dengan selaranya. Dimas menyukai karakter *game* yang berarmor. Hal ini dikarenakan ia memiliki postur tubuh yang besar sehingga karakter yang memiliki desain *armor* dan berperawakan besar akan lebih cocok baginya.

1. Karakter

Dimas akan membawakan *Monster Hunter* di panggung Clas:H dengan kostum Seltas X yang berwarna hijau. Regulasi Clas:H juga terang-terangan menyebutkan ketentuan apa yang dimaksud dengan kostum. Kostum adalah pakaian dan perlengkapannya yang dibuat oleh tangan peserta sendiri yang menempel pada tubuh peserta dan dikenakan pada saat peserta di atas panggung sebagai ciri karakter yang dibawakan (<http://www.clashcosplay.com/nasionalcosplay>). Sehingga nantinya kostum memang harus dibuat sendiri. Penambahan detail diperbolehkan guna menambah keindahan secara visual namun tidak boleh lebih dari 10% karena ditakutkan jika menambah atau mengubah kostum lebih dari 10% justru nantinya akan merusak karakter. Penambahan diperbolehkan asal tidak merubah citra dari karakter tersebut.

Kostum yang Dimas kenakan adalah Seltas X Gunner dari *game Monster Hunter*. Sebenarnya ketika mengacu pada *game*, apalagi *game RPG (Role Playing Game)* dimana kita memerankan suatu karakter dimana karakter tersebut bisa kita modifikasi sesuka hati. Hal ini membuat perwatakan dari karakter yang dibawakan oleh Dimas lebih bisa dieksplorasi tak terbatas pada karakter yang diciptakan oleh pengarangnya. Justru si pemain *game* itu sendirilah bisa menjadi penentu si karakter game ini mau dijadikan seperti apa. Sementara itu Seltas X Gunner sebetulnya bukanlah sebuah nama karakter.

Seltas merupakan salah satu nama monster yang ada di *game Monster Hunter*. Seltas sendiri berbentuk semacam belalang raksasa berwarna hijau atau jika di dalam game termasuk pada jenis monster *Neopteron*. Monster Seltas ini didominasi berwarna hijau dan memiliki mulut serta kaki-kaki yang berwarna kuning keemasan.

Selanjutnya adalah karena Dimas memainkan game ini dan terinspirasi akan *game* ini. *Game Monster Hunter* seringkali ia mainkan. Hal ini membuatnya terinspirasi dan muncullah ide-ide dan konsep yang sekiranya bagus jika ditampilkan di atas panggung dengan *game Monster Hunter*. Banyak sekali fitur-fitur di dalam *game* ini seperti fitur memancing, membuat senjata, membuat baju zirah, memakan makanan untuk menambah stamina dan lain-lain. Meskipun begitu utamanya dari game ini adalah mengalahkan monster.

Hal ini merupakan salah satu bentuk realisasi seorang penggemar game seperti Dimas. Sebagai penggemar, ia tak hanya memainkan game dan mendalami game-nya saja. Ia juga menciptakan karakter dari game itu dan menampilkannya di atas panggung dengan membawakan fitur-fitur dari game tersebut ke dunia nyata.

2. Pembuatan Kostum

Untuk membuat kostumnya, Dimas membuat kostum di bengkel *cosplay* yang beralamat di rumahnya di Jalan Antapani Bandung. Bahan-bahan yang di perlukan adalah utamanya busa hati (*eva foam sheet*), lem kuning (biasanya merk Fox), cat semprot, lem super, kertas pola, dan lain-lain. Untuk alat yang diperlukan adalah pisau *cutter*, pena untuk busa hati, gunting, korek api dan lilin jika diperlukan, kompresor dan alat-alat untuk *paint brush*, dan lain-lain.

Kostum setengah jadi dicoba oleh Dimas sebelum akhirnya dilakukan pengecatan. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah ada kekurangan atau bentuk yang kurang pas. Ini juga membantu untuk memberikan gambaran dan sensasi bagaimana nantinya bergerak dengan kostum ini. Kostum dengan busa hati akan memiliki karakteristik yang kaku dimana menyulitkan pemakainya untuk bergerak. Selain karena berat juga persendian tidaklah bebas untuk bergerak. Oleh karena itu mencoba kostum sangatlah penting untuk mengetahui fleksibilitas si pemakainya. Kostum Dimas sendiri cukup sulit untuk digerakkan secara bebas. Butuh tenaga ekstra dan membiasakan diri agar nantinya Dimas bisa terlihat lincah dan tak kaku saat bergerak di atas panggung.

Setelah semua komponen kostum selesai dibuat dengan busa hati, selanjutnya dilakukan pengecatan. Sebelum dilakukan pengecatan, busa hati dilapisi terlebih dahulu dengan cat pelapis anti bocor yang biasa digunakan untuk langit-langit karena cat semprot atau akrilik tak bisa langsung menempel dengan busa hati. Setelah dilapisi, barulah dilakukan pengecatan. Pengecatan ini dilakukan secara bertahap. Mengingat Seltas tak semuanya berwarna hijau, tapi ada gradasi perak dan warna emas yang menempel di baju zirahnya. Selain itu juga Dimas menambahkan garis-garis tipis dengan *paint brush*-nya untuk menambahkan garis-garis detail agar lebih tegas dan dalam. Apalagi jika di atas panggung kostum akan terlihat dari jauh, sehingga penegasan detail akan sangat membantu.

Karakteristik kostum yang sifatnya biologis akan lebih bagus jika menggunakan cat semprot, karena kita bisa memodifikasi dan menambah detail-detail atau corak tertentu sebagai pemberi efek biologis, misalnya sisik hewan, kerutan-kerutan pada kulit, urat nadi yang terlihat samar-samar dari balik kulit. Dengan cat semprot akan lebih mudah untuk memberikan gradasi-gradasi tertentu sehingga kostum bisa terlihat lebih realistis dan artistik.

Berbeda dengan kostum karakter monster, kostum yang berkarakter futuristik atau berdasarkan logam akan lebih baik jika menggunakan kulit imitasi untuk melapisinya. Kulit imitasi memiliki karakter dengan warna yang merata dan biasanya berkilap. Karakter futuristik contohnya adalah karakter robot, baju zirah ksatria, tameng ksatria dan lain-lain. Meskipun begitu Dimas juga berpendapat tak selamanya pembedaan karakter monster dengan futuristik akan selalu paten menggunakan kedua cara tersebut. Biasanya juga pembuat kostum akan menggabungkan kedua cara tersebut dalam satu kostum sesuai anggaran yang ia miliki, sesuai kebutuhan, hasil yang diinginkan, selera si pembuat, dan juga kemampuan si pembuat kostum tersebut. Intinya dalam pembuatan kostum adalah eksplorasi si pembuat kostum untuk menciptakan sebuah kostum yang mirip dengan referensi. Eksplorasi tersebut nantinya akan berkembang pada detail apa yang ingin ditonjolkan, efek apa yang ingin dibuat, kesan seperti apa yang ingin ditampilkan pada kostum tersebut dan lain-lain. Eksplorasi ini juga yang membuat pembuat kostum seperti Dimas semakin kreatif, tak terbatas pada metode pembuatan kostum, tetapi juga bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kostum juga semakin berkembang. Tak jarang seorang pembuat kostum menggunakan bahan-bahan tak terduga misalnya dari botol plastik dan lain-lain.

3. Properti

Properti yang dibuat oleh Dimas untuk penampilannya di Clas:H terdapat beberapa buah. Meskipun begitu ada definisi tersendiri yang dimiliki oleh Clas:H menyangkut apa yang dimaksud dengan properti. Properti tangan adalah peralatan/perlengkapan yang dibuat oleh tangan peserta sendiri, digunakan di atas panggung sebagai bagian dari *performance* dipegang oleh tangan, dan merupakan bagian dari kostum (<http://www.clashcosplay.com/nasionalcosplay>). Jadi intinya bisa disimpulkan bahwa properti tangan adalah senjata atau apapun yang dipegang oleh karakter dan menjadi kelengkapan dari kostum tersebut. Misalnya saja karakter Kenshin dari Samurai X yang mana Kenshin adalah seorang samurai, sehingga properti tangan yang membuat karakter Kenshin menjadi karakter Kenshin adalah pedangnya. Begitu juga Seltas X yang dibawakan oleh Dimas.

Seltas X memiliki senjata berupa senapan yang besar dan panjang untuk memburu monster. Senjata itulah yang nantinya membuat karakter Seltas X yang dikenakan oleh Dimas menjadi lebih tegas. Senapan Dimas bernama *Jinnouga Heavy Rifle*, sedangkan Sandy dengan Pirate nya memakai properti tangan biola dan juga senjata semacam pedang yang bisa dijadikan senapan juga. Meskipun begitu senapan Dimas tidaklah dipegang dengan tangan, melainkan kedua senapan tersebut terpasang di atas kedua bahu Seltas X.

4.4.6 Penampilan di Atas Panggung

Berbagai persiapan telah dilakukan oleh Dimas dan kawan-kawan untuk menuju ke panggung Clas:H Bandung yang bertempat di Balai Sartika Bandung. Pagi-pagi Dimas dan krunya sudah membawa seluruh kostum dan perlengkapan pentas ke backstage dengan mobil pick up. Saigo Jigen menempati urutan nomor 16.

Kompetisi dimulai pada jam 13.00 WIB hingga selesai. Sebelum kompetisi dimulai Dimas dan kru masih terlihat berusaha menyelesaikan detail-detail kostum dan properti yang belum sempat dikerjakan. Hal ini juga terjadi pada peserta lain. Jam 10.00 WIB adalah waktunya bagi seluruh peserta untuk melakukan penjurian kostum. Penjurian kostum dilakukan oleh dewan juri guna melihat kualitas dan detail kostum para peserta. Kemiripan kostum dengan referensi karakter pun ikut dinilai.

Dimas dan Sandy mengenakan kostum Seltas X *Gunner* dan *Pirate* untuk penjurian sambil membawa senjata pelengkap mereka. Mereka pun diminta untuk menjelaskan materi apa saja yang dipakai dalam pembuatan kostum, juga teknik-teknik tertentu yang bisa mereka sampaikan kepada juri. Juri dalam hal ini juga memiliki kredibilitas sebagai pembuat kostum. Sehingga akan terlihat dengan mudah bagian kostum mana yang memiliki teknik pembuatan yang sulit. Di penjurian kostum tak perlu si pelaku mengeluarkan karakternya pada saat itu. Hal ini dikarenakan saat itu adalah fokus kepada kostumnya saja. Sedangkan pendalaman karakter nantinya akan dinilai saat berada di atas panggung beserta alur cerita dan konsep pentas.

Setelah selesai dilakukan penjurian kostum, maka selanjutnya adalah eksekusi di atas panggung. Tak banyak yang dilakukan oleh Dimas ketika menunggu di belakang panggung. Ia hanya duduk saja menghemat energi dan menjaga agar kostumnya tidak rusak karena gerakan yang tidak perlu. Ketika akan mulai giliran Dimas, Seno dan Anggia mulai mengangkat dan memasang seluruh properti ke atas panggung dalam waktu hanya 2,5 menit saja. 2,5 menit itu pun ketika masih sesi dari pembawa acara.

Selain itu yang menarik adalah terdapat nama pemain yang tertulis di layar. Pada game *Monster Hunter* tentunya pemain bisa melihat nama mereka tertulis di layar *game*. Begitu pula pada pementasan ini. Nama pemain tertulis pada layar *game*. Uniknyanya yang ditulis bukanlah Seltas maupun *Pirate*. Melainkan terdapat nama Sandy di bagian atas dan Dimas di bagian bawah. Disini mereka ingin memunculkan salah satu fitur dari *game*.

Game Monster Hunter seperti yang sudah dijelaskan adalah game *RPG*. *Role Playing Game* bisa diartikan sebagai permainan bermain peran. Kita bisa memerankan berbagai karakter didalam game tersebut dengan memodifikasi karakter dalam *game* sesuka kita. Bahkan bisa membubuhkan nama yang kita suka untuk menjadi nama karakter *game* yang kita mainkan. Dalam kasus ini berarti nama karakter pada kedua tokoh tersebut sebenarnya adalah Dimas dan Sandy yang memakai peran sebagai Seltas X dengan job *Gunner* dan *Pirate*. Tentunya karena game ini adalah game *RPG*, maka si pemain bisa bebas menentukan bagaimana perwatakan yang ia ingin ciptakan dari karakternya. Dalam kata lain karakter keduanya adalah seorang pemain mengenakan baju Seltas yang bernama Dimas dan karakter lain mengenakan baju *Pirate* yang bernama Sandy, dan mereka adalah karakter pemain yang berada di dalam *game Monster Hunter*.

Seltas X (Dimas) yang datang terlebih dahulu ke pulau tersebut menemukan *Pirate* yang terkulai lemas. Ia pun memberi *Pirate* (Sandy) sepotong daging yang bisa ia makan untuk menaikkan staminanya. Terdapat kelucuan dalam adegan ini. Kelucuannya adalah karena Dimas berusaha untuk mengangkat salah satu fitur yang mungkin sebenarnya adalah fitur kecil di dalam *game*. Tetapi fitur ini justru menjadi salah satu fitur yang paling sering digunakan, sehingga penonton merasa familiar ketika Dimas berusaha memperagakan adegan ini di atas panggung. Adegan yang mirip dengan apa yang ada di *game* asalnya sangat membantu penampilan Dimas dalam memberikan sensasi pentas yang lebih dalam sesuai dengan *game Monster Hunter*. Seolah adegan di dalam *game* menjadi nyata.

Setelah merasa sehat, *Pirate* membungkuk kepada Seltas X dengan disertai latar musik yang memperdengarkan dialog *'thank you'*, seolah mengucapkan terimakasih kepada Seltas X karena telah menolongnya. *Pirate* kemudian memberitahu kepada Seltas X dengan memperlihatkan selembar perkamen berisi *'quest'* atau misi yang harus ia selesaikan. Seltas X pun sekali lagi setuju untuk menolongnya. Kemudian Seltas X memberikan *Pirate* sebuah senjata mirip pedang tetapi sekaligus bisa digunakan untuk menembak.

Setelah diberikan senjata oleh Seltas X, mereka berdua pun segera menuju ke hutan dan menembaki monster yang ada. Dalam adegan ini layar video bergetar ke atas ke bawah seolah seperti mata kita saat berlari. Pemandangan hutan terpampang di layar video. Tadinya layar video berupa pemandangan tepi pantai, kini sudah berada di dalam hutan belantara. Berganti lagi lah latar pementasan. Kemudian monster semacam dinosaurus muncul di layar video. Seltas X dan *Pirate* membelakangi penonton dan mengarahkan senjata mereka pada layar

video. Pirate mulai menembaki monster dari layar video tersebut dengan menggerakkan senjatanya dan memasang gestur pura-pura menembak. Begitu pula Seltas X memegang kedua senjata pada bahunya untuk menembaki monster didepannya. Terdapat efek suara ledakan dan tembakan yang terjadi pada adegan ini.

Diceritakan bahwa monster ini terlalu kuat sehingga mereka berdua memilih untuk menghindari dan lari. Lagi-lagi layar video bergoyang ke atas ke bawah seolah menunjukkan pandangan seperti sedang berlari. Latar suara langkah kaki pun terdengar untuk mendukung adegan bahwa pemain sedang berlari menghindari monster. Seltas X dan Pirate pun berlari ditempat sambil melihat ke layar membelakangi penonton seolah mereka sedang berlari menghindari. Dari layar video terlihat pemandangan ujung jurang.

Setelah sampai di ujung jurang mereka melompat ke dalam air. Seltas X dan Pirate melompat. Kini layar video menjadi pemandangan dalam air. Seltas X melompat ke dalam air dan mengayun-ayunkan tangannya untuk melakukan gerakan berenang. Pada latar suara juga terdapat efek percikan air. Sekali lagi latar panggung telah berubah. Kini panggung sedang memiliki setting di dalam air.

Pirate berlari dan tiba-tiba ia termakan oleh monster laut. Pirate yang tadinya menggunakan gestur berenang, ia melompat ke arah properti panggung yang di desain mirip seperti batu. Kemudian saat Pirate tersebut masuk ke dalam properti panggung, secara otomatis properti berubah menjadi mulut monster yang dipenuhi gigi yang tajam. Sementara itu Seltas X berusaha untuk menembaki monster laut dengan senjatanya, ia mengulang lagi gerakan menembaki monster di layar video.

Seltas X keluar dari air dan kembali ke pantai. Layar video berganti lagi menjadi latar pantai, dan kali ini Seltas X saling berkejaran dengan monster yang lain. Seltas X memegang kepala monster dari balik properti semak-semak seolah ia sedang diperhatikan oleh monster yang besar. Terjadi juga adegan kejar-kejaran yang dilakukan oleh Seltas X dengan berlari-lari sendiri menghindari monster. Pada akhirnya Seltas X berlari ke sisi panggung menandakan ia telah bebas dari ancaman monster.

Ketika Seltas X baru saja merasa lega telah bebas dari monster, ternyata ia bertemu dengan monster yang lain, yakni Conglala. Conglala sebenarnya diperankan oleh Sandy. Dalam waktu hanya satu menit Sandy berhasil mengganti keseluruhan kostum yang ia kenakan. Dari kostum Pirate menjadi kostum Conglala. Hal ini membuat kagum penonton dan juga menimbulkan gelak tawa. Kagum karena bisa secepat itu mengganti kostum dan juga karakter. Apalagi kostum yang dikenakan tidaklah sederhana. Conglala sendiri monster yang berbentuk sejenis primata dengan bulu-bulu berwarna merah muda yang menempel pada tubuhnya. Pergantian dari karakter dari karakter manusia yakni Pirate menjadi karakter monster yang berbentuk hewan merupakan hal yang diluar dugaan. Hal ini disebabkan karena perbedaan kostum dan juga perwatakan yang sangat jauh berbeda antara Pirate dan Conglala. Perbedaan keduanya sangat tegas sehingga menimbulkan kekaguman ketika seseorang bisa mengganti identitas dirinya dalam waktu sekejap. Seltas X dan Conglala pun bertarung hingga pada akhirnya Seltas X menembaki Conglala hingga mati dan berhasil menyelesaikan misinya.

Terdapat beberapa kejanggalan dalam pentas ini yakni ketika properti panggung yang telah digunakan tetap saja tinggal disana dan tak disingkirkan. Padahal latar panggung berubah-ubah detik demi detik, seolah Dimas membiarkan properti itu menganggapnya seolah tidak ada. Kemudian di tengah penampilan terlihat beberapa bagian kostum Dimas terlepas yang membuat penonton sadar bahwa propertinya terlepas. Hal ini adalah yang tidak bisa diprediksikan oleh Dimas bahwa kostumnya akan ada yang terlepas. Meskipun demikian Dimas tetap berusaha untuk fokus dan profesional dalam membawakan karakternya dan berakting sesuai dengan cerita yang ia bawakan. Terlihat juga adegan solo Dimas saat berakting sebagai Seltas X yang dikejar monster. Hal itu ada di dalam perencanaan alur cerita. Nantinya Seltas X yang dikejar monster akan mengalihkan pandangan penonton kepadanya. Sementara dibelakang panggung sana Sandy menyiapkan diri untuk mengganti kostumnya dengan kostum Conglala dan muncul kembali untuk melanjutkan cerita.

4.5 Identitas Diri Pelaku *Cosplay*

Setiap pelaku *cosplay* memiliki usaha masing-masing untuk mewujudkan *cosplay* mereka. Diantaranya adalah menabung, berlatih membuat kostum baik kostum kain ataupun dengan bahan lainnya, berlatih berdandan ala karakter yang *dicosplaykan*, berlatih akting, aksi panggung, ekspresi, gestur, menyisihkan waktu, mencari referensi, dan lain-lain. Semua itu mereka lakukan demi agar bisa memainkan dan berperan menjadi sebuah identitas diri yang lain. Yakni identitas yang bersifat fiksi maupun nyata yang dikenal banyak orang dan mempunyai ciri khas yang melekat di benak semua orang.

Kontekstualisasi *cosplay* mengarah pada berbagai kegiatan atau isi di dalam *cosplay*. Umumnya *fashion show cosplay* dianggap kurang menarik untuk pelaku *cosplay* itu sendiri. Penyebabnya adalah jika hanya

memamerkan kostum saja tanpa ada pendalaman karakter, itu bukan *cosplay* namanya. Berbeda dengan fotografi dan aksi *cosplay*, dimana pelaku *cosplay* dituntut untuk bisa membawakan karakter, dari segi ekspresi, gestur, setting, dan lain-lain. Dalam aksi *cosplay* juga pelaku *cosplay* berusaha menciptakan sebuah ilusi di atas panggung agar menggambarkan bagaimana jika anime itu ada di kehidupan nyata dengan efek panggung yang diberikan.

Crossdress merupakan salah satu kegiatan dalam *cosplay*, yang mana ia berusaha menjadi sebuah gender yang berlawanan. Kegiatan ini dianggap oleh sebagian pelaku *cosplay* sebagai tantangan, namun ada juga yang menganggapnya sebagai olok-olok. Pelaku *cosplay* mengenakan atribut gender yang berlawanan, baik yang berbau feminim, maupun maskulin. Meskipun begitu, kegiatan ini dinilai masih tabu dan kurang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Pemilihan karakter yang dilakukan oleh seorang pelaku *cosplay* akan berbeda-beda motifnya. Mereka yang tertantang akan memilih karakter yang jauh berbeda dari diri mereka. Mereka menganggap dengan mengambil karakter yang berbeda akan membuat mereka lebih berkembang dalam keahlian ber*cosplay*. Ada pula yang memilih karakter karena ia menyukai karakter tersebut dan ingin menjadi seperti dirinya. Tak jarang ada yang merasa mereka memiliki kesamaan dengan suatu karakter. Kesamaan ini berupa kesamaan watak atau sifat antara pelaku *cosplay* dengan karakter, atau pun sebaliknya. Hal ini membuat seorang pelaku *cosplay* lebih mudah dalam memasuki dan menjadi karakter tersebut. Kesamaan lainnya adalah karena faktor kesamaan morfologi tubuh yang dimiliki oleh seorang pelaku *cosplay* dengan suatu karakter. Kesamaan morfologi tubuh ini membuat pelaku *cosplay* lebih memperhatikan desain karakter dan memilih mana yang kira-kira nyaman untuk dipakai.

Kegiatan di belakang panggung seperti pada pembuatan kostum dan lain-lain memiliki pemaknaan tersendiri bagi Dimas. Dari pemilihan karakter sendiri Dimas memilih Seltas X yang telah memiliki desain tersendiri dengan filosofinya. Postur badannya yang besar memungkinkan Dimas untuk lebih pantas dalam mengenakan kostum dengan desain tersebut. Teknik pembuatan kostum juga dieksplorasi oleh Dimas menyesuaikan dengan kemampuan dan kreatifitas yang dimilikinya untuk sebisa mungkin membuat kostum yang sangat mirip dengan desain asli karakternya.

Ketika Dimas di belakang panggung ia hanyalah seorang mahasiswa jurusan DKV dari Universitas Maranatha dengan perawakan tinggi besar. Ia juga dikenal sebagai pembuat kostum yang suka berinovasi dengan teknik-teknik pembuatan kostum. Tak hanya itu, Dimas juga merupakan pecinta game *Monster Hunter*. Dimas sendiri memiliki gaya bicara yang santai dan lembut, tingkah lakunya sehari-hari selalu terlihat kalem. Meskipun begitu ia sering kali tertawa dan selalu terlihat ceria. Pakaian sehari-harinya hanyalah kaos dan juga jaket serta celana jeans. Gambaran dari rekan terdekat Dimas yakni Sofyan juga sangat jelas bagaimana kepribadian Dimas. Ia kini bisa menginspirasi orang, tak mudah menyerah, dan sebagainya.

Berbeda ketika di atas panggung. Dimas mengenakan kostum menjadi seorang pemburu monster yang gagah. Ia mengenakan kostum berarmor yang sangat sulit untuk bergerak. Di atas panggung Dimas berakting sesuai dengan karakter yang ia bawakan dan mengeluarkan gestur-gestur tertentu untuk mendalami karakter yang ia bawakan. Tak luput alur cerita juga ia bawakan untuk mendukungnya dalam mendalami karakter. Di atas panggung ia gunakan berbagai atribut seperti video latar, properti, efek properti dan efek suara untuk menegaskan pendalaman karakternya. Selain itu juga Dimas berusaha menciptakan ilusi di atas panggung dan memperlihatkan kepada penonton bahwa mereka sedang melihat seri dan juga karakter fiksi yang penonton mungkin juga pernah mainkan atau tonton. Panggung kini menjadi latar game *Monster Hunter* dan menjadi tempat bagi Dimas untuk mewujudkan karakter fiksi dan dunia fiksi tersebut menjadi kenyataan meskipun hanya dalam waktu yang sementara.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penelitian mengenai Identitas Diri Pelaku *Cosplay* (Studi Fenomenologi *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung) maka selanjutnya akan dikemukakan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan.

Setiap orang memiliki identitas dirinya masing-masing sesuai dengan proses pembentukan identitas yang telah ia lalui. Identitas diri tersebut ia dapat dari berbagai pengalaman yang ia lalui

mulai dari keluarga hingga lingkungan yang selanjutnya membentuk suatu karakter tertentu yang mencirikan dirinya.

Dalam kegiatan *cosplay* seorang pelaku *cosplay* memilih suatu karakter tertentu dengan berbagai pertimbangan untuk dicosplaykan. Salah satu pertimbangannya adalah bagaimana kesukaannya terhadap karakter tersebut dan kecocokannya dengan bentuk tubuh si pelaku. Usaha untuk *becosplay* juga ditunjukkan dengan belajar untuk mendalami karakter dan membuat kostum semirip mungkin dengan detail referensi yang ada. Eksplorasi merupakan hal yang penting ketika berada di belakang panggung. Eksplorasi dalam membuat kostum, eksplorasi diri dengan kemampuan berakting dan mengeksplor karakter, eksplorasi alur cerita yang akan dibawakan dan lain-lain.

Ketika pelaku *cosplay* melakukan kegiatan *cosplay*, maka ia dengan suka rela akan membuang jauh watak dan ciri khas dirinya yang sesungguhnya demi menjadi karakter yang ia perankan. Selain itu juga ketika di atas panggung ia berusaha untuk membawa dunia yang fiktif ke dunia nyata dalam suatu pentas. Efek-efek dan segala properti juga dibuat dan ditambahkan untuk menciptakan dan menguatkan ilusi bahwa dunia fiktif tersebut kini ada di dunia nyata di atas panggung.



Daftar Pustaka

- Adelson, Joseph. 1980. *Handbook of Adolescent Psychology*. New York: Wiley.
- Allen, Matthew dan Rumi Sakamoto. 2006. *Popular Culture, Globalization and Japan*. Australia: Routledge
- Budiman, Hikmat. 2001. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Bonnischsen, Henrik. 2011. *Cosplay – Creating or Playing Identities? : An Analysis of the Role of Cosplay in the Minds of Its Fans*. Stockholm. Stockholm University. Master Thesis.
- Creswell, John W. 2009. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publication
- Danesi, Marcel. 2012. *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Maryland: Rowman & Littlefield Publisher
- Daymon, Christine., Holloway, Immy. 2002. *Metode-Metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communication*. London: Routledge
- Djumini, Tino. 2008. *Cerminan Masyarakat, Pembukaan Diri*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Edelson, Joseph. 1980. *Handbook of Adolescent Psychology*. New York: Wiley
- Eysteinsson, Astradur. 1990. *The Concept of Modernism*. New York: Cornell University Press
- Ghony, M.D. dan Almanshur, F. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Goffman, Erving. 1971. *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Cox & Wyman Ltd, London. Reading and Fakenham Set in Intertype Times. Pelican Books
- Hills, Mathew. 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge
- Ikhwan, Nafi'ul. 2014. *Identitas Diri Raggae Mania di Gresik*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya
- Jenahara., Riamiranda. 2014. *Fashion Friendship*. Jakarta: Qultum Media
- Jenkins, Henry. 2007. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press
- Kono, Shion., dan Jonathan E. Abel (Penterjemah). 2001. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kroski, Ellyssa. 2015. *Cosplay in Libraries: How to Embrace Costume Play in Your Library*. London: The Rowman and Littlefield Publishing Group
- Krulos, Tea. 2013. *Heroes in the Night: Inside the Real Life Superhero Movement*. Chicago: Chicago Review Press.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Marcia, James E. 1980. *Ego Identity: A Handbook of Psychosocial Research*. New York: Springer-Verlag
- Moleong. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Odell, Colin., dan Michelle Le Blanc. 2013. *Anime*. Hertfordshire: Kamera Books

Rosenberg, Robin., dan Andrea M Letamendi. 2013. *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear. Intensities: The Journal of Cult Media*.
<http://www.drrobinrosenberg.com/resources/Cosplay-Expressions%20of%20Fandom.pdf> , 8 Juni 2016.

Semiawan, Conny R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo

Slavin, Robert E. 2006. *Educational Psychology Theory and Practice Eight Edition*. Boston: Pearson

Strinati, Dominic. 1995. *Popular Culture Pengantar Menuju Budaya Populer*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Suprayogo, I dan Tobroni. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Tim Japanese Station. 2015. *Japanese Station*. Jakarta: Bukune

Valentini, Veronica dkk. 2007. *Jurnal Provitae Volume 2*. Jakarta: Buku Obor

Valerian J, Derlaga. 2004. *Personality: Contemporary Theory and Research*. Belmont: Chengage Learning

Zografos, Daphney. 2010. *Intellectual Property and Traditional Cultural Expressions*. Massachusetts: Edward Elgar Publishing Limited

Jurnal

Lamerich, Nicole. 2011. "Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay". *Transformative Works and Cultures*. 7, 1-18.

Skripsi

Ikhwan, Nafi'ul. 2014. *Identitas Diri Reggae Mania di Gresik*. (digilib.uinsby.ac.id/325/)

Website:

www.Clashcosplay.com (Diakses pada tanggal 11 Agustus 2017, Pukul 21.00 WIB)

Telkom
University